

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Efektivitas

Efektivitas adalah hasil atau guna berhasil sesuai dengan tujuan. Efektivitas berarti berpengaruh, manjur, mujarab, dan membawa hasil guna. Efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan Arikunto (2002 *dalam* Subekti, 2014, hlm. 9). Menurut Wati (2012 *dalam* Subekti, 2014, hlm.9) berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu pekerjaan dikatakan efektif apabila pekerjaan itu memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan semula atau sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektif merupakan landasan untuk mencapai sukses, jadi efektivitas berkenaan dengan derajat pencapaian tujuan baik secara eksplisit maupun implisit, yaitu seberapa jauh tujuan tersebut tercapai. Efektivitas adalah suatu kondisi yang menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Efektivitas merupakan standar atau taraf tercapainya suatu tujuan dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

Lebih lanjut Wati (2012 *dalam* Subekti, 2014, hlm. 9) mengemukakan bahwa kriteria efektivitas yang diharapkan adalah suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Dibawah ini merupakan kriteria efektivitas yaitu sebagai berikut:

1. Ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75% dari jumlah peserta didik telah memperoleh nilai >75 dalam peningkatan hasil belajar atau mendapat nilai hasil minimal C (skala A-E).
2. Pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila secara statistik hasil belajar peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (gain yang signifikan).

Disamping itu Depdiknas (2006) mengeluarkan pernyataan bahwa metode pembelajaran dikatakan efektif jika ada peningkatan prestasi dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Pembelajaran *Socratic Circles*

Socratic diturunkan dari nama *Socrates*, seorang *filosofi* yang sangat terkenal dan berpengaruh pada pengembangan keterampilan berpikir kritis. Selama berabad-abad, ia dikagumi sebagai orang yang memiliki integritas dan intelektual dan dianggap sebagai seorang pemikir kritis. Karena kemampuannya berpikir kritis, namanya diabadikan sebagai pertanyaan *Socratic* untuk pertanyaan-pertanyaan kritis Redhana (2012, hlm. 352).

Julian, P. (2013) Metode Socrates (*Socrates Method*), yaitu suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan percakapan, perdebatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang saling berdiskusi dan dihadapkan dengan suatu deretan pertanyaan-pertanyaan, yang dari serangkaian pertanyaan-pertanyaan itu diharapkan siswa mampu/ dapat menemukan jawabannya, saling membantu dalam menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang sulit. Secara historis sokrates banyak bergulat soal isu-isu yang terkait dengan kehidupan manusia yang mempertanyakan soal-soal yang terkait dengan kebaikan, moral, dan keadilan.

Metode pembelajaran Socrates bukanlah dengan cara menjelaskan, melainkan dengan cara mengajukan pertanyaan, menunjukkan kesalahan logika dari jawaban, serta dengan menanyakan lebih jauh lagi, sehingga para siswanya terlatih untuk mampu memperjelas ide-ide mereka sendiri dan dapat mendefinisikan konsep-konsep yang mereka maksud dengan mendetail.

Dalam proses pembelajaran Yunarti (2011, hlm.47)mendefinisikan metode *Socratic* sebagai sebuah proses diskusi yang dipimpin guru untuk membuat peserta didik memepertanyakan validitas penalaran atau untuk mencapai sebuah kesepakatan. Metode ini memudahkan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman secara berangkai dari bentuk tanya jawab yang dilakukan. Sedikit berbeda dengan pendapat tersebut Copeland (2005 *dalam* Indratun, 2016, hlm. 248) mendefinsikan metode *Socrates Circles* sebagai suatu metode pembelajaran dengan menggunakan sederetan pertanyaan. Dari serangkaian pertanyaan itu diharapkan peserta didik mampu menemukan jawabannya atas dasar kecerdasan dan kemampuannya sendiri. Metode ini membangun keterampilan berpikir kritis

Peserta didik, menjadi sarana yang baik untuk mengembangkan berbagai keterampilan akademik, karena *Socratic Circles* aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian Peserta didik akan mempunyai rasa percaya diri, dapat berpikir kritis, rasional dan ilmiah, mendorong peserta didik untuk aktif belajar, menumbuhkan motivasi dan keberanian dalam megemukakan pendapat dan pikiran sendiri. Adapun menurut Martinis (2013,hlm.54) metode *socratic circles* atau disebut metode seminar merupakan kegiatan belajar sekelompok peserta didik untuk membahas topik, masalah tertentu. Setiap anggota kelompok seminar dituntut agar berperan aktif, dan kepada mereka dibebankan tanggung jawab untuk mendapatkan solusi dari topik, masalah yang dipecahkannya.

Jawaban atas rangkaian pertanyaan dalam pembelajaran metode *Socratic Circles* tidak ada jawaban yang benar-benar final, karena setiap jawaban selalu terbuka untuk dipertanyakan kembali menurut Magee (2001,hlm.23). Diskusi atau dialog *Socrates* berawal dari ketidaktahuan. Plato (*dalam* Driyarkarya, 2006,hlm. 139) menamakan ketidaktahuan *socrates* ini sebagai *euroneia*, artinya “pura-pura tidak mengerti”. Karena ketidak mengertian itulah maka peserta didik cenderung terus bertanya. Dengan demikian, peserta didik lain makin lama makin merasakan kekurangan pengertiannya dan akhirnya mengakui bahwa belum mengerti Driyarkarya (2006, hlm. 139).

1. Langkah-langkah metode *Socratic Circles*

Menurut Yunarti (2016 *dalam* Johnson, D. W. dan Johnson R. T. 2002, hlm. 194) proses pembelajaran yang menerapkan metode *Socratic circles* adalah pembelajaran yang dibangun dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang tujuannya mengetahui sesuatu isi terkait materi tertentu. Metode ini memudahkan peserta didik mendapatkan pemahaman secara berangkai dari bentuk tanya jawab yang dilakukan. Bentuk-bentuk tahapan prosedural dalam melaksanakan tanya jawab diantaranya:

- a. Guru menyiapkan deretan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada peserta didik, dengan memberi tanda atau kode-kode tertentu yang diperlukan

- b. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik dan peserta didik diharapkan dapat menemukan jawabannya yang benar
- c. Guru mengajarkan mengapa pengetahuan itu penting dan bagaimana pengetahuan itu dapat diterapkan untuk pemecahan masalah
- d. Guru menuntun eksplorasi peserta didik dengan melaksanakan perannya sebagai berikut:
 - 1) Membiarkan eksplorasi peserta didik tak terintangi, partisipasi aktif, dan bertanya.
 - 2) Membantu peserta didik dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu.
 - 3) Membantu peserta didik membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas.
 - 4) Membantu peserta didik mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah yang serupa.
- e. Guru memberikan umpan balik mengenai benar atau salahnya jalan pikiran dan jalur pemecahan masalah. Penekanan teknik bertanya ala *Socrates* adalah penjelasan konsep-konsep dan gagasan-gagasan melalui penggunaan pertanyaan-pertanyaan pancingan. Sebagai suatu teknik pembelajaran, yang harus dipikirkan dan ditatar dengan baik. Instruktur yang menggunakan teknik ini harus belajar bagaimana mendengar dengan hati-hati apa yang ditanyakan dan di bahas.
- f. Jika pertanyaan yang diajukan itu terjawab oleh peserta didik, maka guru dapat melanjutkan/mengalihkan pertanyaan berikutnya hingga semua soal dapat selesai terjawab oleh Peserta didik.
- g. Jika pada setiap soal pertanyaan yang diajukan ternyata belum memenuhi tujuan, maka guru hendaknya mengulangi kembali pertanyaan tersebut. Dengan cara memberikan sedikit ilustrasi, apersepsi dan sekedar meningkatkan dan memudahkan berpikir Peserta didik, dalam menemukan jawaban yang tepat dan cermat.

2. Kelebihan metode *Socratic Circles*

Menurut Yunarti (2016 dalam Johnson, D. W. dan Johnson R. T. 2002, hlm. 194) metode *Socratic circles* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Membimbing Peserta didik berpikir rasional dan ilmiah
- b. Mendorong Peserta didik untuk aktif belajar dan menguasai ilustrasi pengetahuan
- c. Menumbuhkan motivasi dan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan pikiran sendiri
- d. Memupuk rasa percaya pada diri sendiri
- e. Meningkatkan partisipasi Peserta didik dan berlomba-lomba dalam belajar yang menimbulkan persaingan yang dinamis
- f. Menumbuhkan disiplin

3. Kekurangan metode *Socratic Circles*

Menurut Yunarti (2016 dalam Johnson, D. W. dan Johnson R. T. 2002, hlm. 194) metode *Socratic circles* memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Metode *Socratic circles* dalam pelaksanaannya masih sulit dilaksanakan, pada sekolah tingkat rendah. Sebab Peserta didik belum mampu berpikir secara mandiri
- b. Metode *Socratic circles* terlalu bersifat mekanis, dimana anak didik dapat dipandang sebagai mesin, yang selalu siap untuk digerakkan
- c. Lebih menekankan dari segi efektif (aspek berfikir) daripada kognitif (penghayatan/perasaan). Padahal pengajaran agama sangat menonjolkan segi perasaan dan penghayatan ini
- d. Kadang-kadang tidak semua guru selalu siap memakai metode *Socratic circles*, karena metode *Socratic circles* menuntut dari semua pihak baik guru maupun Peserta didik sama-sama aktif untuk belajar dan menguasai bahan/ilmu pengetahuan.

Adapun metode yang menjadi acuan terhadap metode *Socratic Circles* yaitu Metode Tanya Jawab. Metode tanya jawab ialah suatu metode mengajar yang dijadikan adanya komunikasi langsung di mana guru mengajukan

pertanyaan-pertanyaan dan siswa menjawab tentang materi yang diperolehnya atau sebaliknya siswa bertanya dan guru menjawab. Lebih lanjut seperti Drs. Soetomo (*dalam* Hakkam Abbas. 2013 hlm.30) mengemukakan metode Tanya Jawab adalah suatu metode di mana guru menggunakan/memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawab, atau sebaliknya siswa bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan siswa. Menurut Armai Arief (*dalam* Hakkam Abbas. 2013 hlm.30) metode Tanya Jawab adalah suatu teknik penyampaian pelajaran dengan cara guru mengajukan pertanyaan, atau suatu metode di dalam pendidikan di mana guru bertanya sedangkan siswa menjawab tentang materi yang ingin diperoleh.

C. Media Gambar

Menurut Sadiman (2011, hlm. 6) kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

Lebih lanjut Sadiman mengemukakan (2011, hlm.29-31) bahwa di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Beberapa kelebihan dari media gambar adalah: (a) sifatnya kongkrit, (b) dapat membatasi ruang dan waktu, (c) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (d) dapat memperjelas suatu masalah, (e) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Beberapa kelemahan dari media gambar adalah: (a) hanya menekankan persepsi indra mata, (b) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegunaan pembelajaran, (c) ukurannya sangat terbatas untuk ukuran besar.

Menurut (Sadiman, 2011, hlm.32-33) ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan. Keenam syarat itu sebagai berikut:

1. Autentik

Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.

2. Sederhana

Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.

3. Ukuran relatif. Gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya.

4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.

5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar Peserta didik sendiri sering kali lebih baik.

6. Gambar hendaknya bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Sudjana (2007, hlm. 68) pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2009, hlm. 2) disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran. Manfaat Pengembangan Media Gambar. Menurut Azhar (2009, hlm. 25-27) manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 2. Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 3. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 4. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar
 5. Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 6. Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.

D. Hasil Belajar

Dimiyati dan Mujiono (2013, hlm. 66) mengatakan hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara guru dan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar menentukan tercapai tidaknya suatu tujuan pendidikan yang direalisasikan dalam bentuk evaluasi. Evaluasi adalah satu-satunya cara untuk menentukan ketepatan pembelajaran dan keberhasilan Uno (2013, hlm. 190). Penilaian hasil belajar tersebut dilakukan terhadap proses belajar mengajar untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran dalam hal penguasaan bahan pelajaran oleh peserta didik, selain itu penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Dengan kata lain rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik tidak hanya disebabkan oleh kurang berhasilnya guru mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya Sujana (2001, hlm. 43).

Menurut Carol (1968 *dalam* Uno, 2013, hlm. 190) Peserta didikakan memperoleh hasil belajar yang baik apabila ia diberikan kesempatan menggunakan waktu yang dibutuhkan untuk belajar sebaik-baiknya.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan intruksional, digunakan klasifikasi hasil belajar Bloom yang direvisi Anderson Karthwoll (2015, hlm. 34-139) Rumusan hasil belajar terbagi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari dua domain yaitu dua proses kognitif dan domain pengetahuan. Domain proses kognitif meliputi:

a. Domain Proses Kognitif

1) Mengingat

Proses *Mengingat* adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi pengetahuan *faktual*, *konseptual*, *prosedural*, atau *metakognitif*, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini. Untuk mengakses pembelajaran Peserta didik dalam kategori proses kognitif yang paling sederhana ini, guru memberikan pertanyaan mengenali atau mengingat kembali dalam kondisi yang sama persis dengan kondisi ketika Peserta didik belajar materi yang diujikan.

Pengetahuan *Mengingat* penting sebagai bekal untuk belajar yang bermakna dan menyelesaikan masalah karena pengetahuan tersebut dipakai dalam tugas – tugas yang lebih kompleks.

2) Memahami

Memahami adalah mengkontruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru. Akan tetapi, bila tujuan pembelajarannya adalah menumbuhkan kemampuan transfer, fokusnya ialah lima proses kognitif lainnya, *Memahami* sampai *Mencipta*. Peserta didik dikatakan memahami bila mereka dapat mengkontruksi makna dari pesan – pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. *Mengaplikasikan* berkaitan erat dengan *Pengetahuan Prosedural*. Kategori *Mengaplikasikan* terdiri dari dua proses kognitif, yakni *mengeksekusi* seperti ketika tugasnya hanya soal latihan (yang familier) dan *mengimplementasikan* seperti ketika tugasnya merupakan masalah (yang tidak familier).

4) Menganalisis

Menganalisis adalah memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan. Kategori proses *Menganalisis* meliputi proses-proses kognitif *membedakan*, *mengorganisasi*, dan *mengatribusikan*. Tujuan-tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam *menganalisis* mencakup belajar untuk menentukan potongan-potongan informasi yang relevan atau penting (*membedakan*), menentukan cara-cara untuk menata potongan-potongan informasi tersebut (*mengorganisasikan*), dan menentukan tujuan dibalik informasi itu (*mengatribusikan*).

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kategori *Mengevaluasi* mencakup proses-proses kognitif *memeriksa* (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan *mengkritik* (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal. Proses mencipta (kreatif) dapat dibagi jadi tiga tahap: penggambaran masalah, yang didalamnya peserta didik berusaha memahami tugas asesmen dan mencari solusinya; perencanaan solusi, yang didalamnya Peserta didik mengkaji kemungkinan-kemungkinan dan membuat

rencana yang dapat dilakukan; dan eksekusi solusi, yang didalamnya peserta didik berhasil melaksanakan rencananya dengan baik. Maka, dapatlah dikatakan bahwa proses mencipta dimulai dengan tahap divergen yang didalamnya peserta didik memikirkan berbagai solusi ketika berusaha memahami tugas (*merumuskan*). Tahap selanjutnya adalah berpikir konvergen, yang didalamnya Peserta didik merencanakan metode solusi dan mengubahnya jadi rencana aksi (*merencanakan*). Tahap terakhir ialah melaksanakan rencana dengan mengkonstruksi solusi (*memproduksi*). Alhasil, tidaklah mengejutkan bahwa *Mencipta* berisikan tiga proses kognitif: *merumuskan*, *merencanakan*, dan *memproduksi*.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks.

a. Penerimaan (Receiving) – A1

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.

b. Responsive (Responding) – A2

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas.

c. Nilai yang dianut (Value) – A3

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan apresiasi”. Serta Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut

diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan Corporate Social Responsibility sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.

d. Organisasi (Organization) – A4

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Dan Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.

e. Karakterisasi (characterization) – A5

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Dan Kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan social. Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.

Menurut Arikunto (2013, hlm. 195) mengatakan bahwa ranah afektif atau angket respon sikap siswa bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah diberikan.

3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

a. Peniruan – P1

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b. Manipulasi – P2

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c. Ketetapan – P3

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d. Artikulasi – P4

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

e. Pengalamiahan – P5

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai belajar di sekolah merupakan sasaran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan pada saat belajar, dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor intern atau faktor dalam diri Peserta didik itu sendiri atau faktor eksternal yang datang dari luar diri Peserta didik seperti faktor lingkungan. Hasil belajar Peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan Peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki Peserta didik juga terdapat faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor dan psikis.

a. Indikator hasil belajar Peserta didik

Hasil belajar Peserta didik adalah sebagai berikut :

- 1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan baik secara individu maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap dilakukan dengan menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM)
- 2) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok. Menurut Zamarah dan Aswan (2002, hlm. 120) indikator yang banyak digunakan adalah daya serap.

5. Evaluasi Hasil Belajar

Abdullah (2012, hlm. 135-138) mendefinisikan evaluasi adalah proses menentukan hasil belajar pada proses belajar mengajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Evaluasi adalah mengidentifikasi ketercapaian program yang direncanakan dan dapat pula dilihat tingkat efisiensi pelaksanaannya. Kegiatan evaluasi berhubungan dengan keputusan nilai (*value judgment*). Esensi dari evaluasi yakni memberikan informasi dalam pengambilan keputusan Aunurrahman (2013, hlm. 207). Syarat umum evaluasi yaitu validitas dan reliabilitas. Validitas adalah berhubungan dengan sejauhmana alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur Uno (2006, hlm. 103). Sedangkan reliabilitas berhubungan dengan Tingkat kepercayaan keajegan, hasil yang diperoleh dari suatu instrumen evaluasi. Beberapa fungsi atau manfaat evaluasi yaitu:

- a. Mengetahui taraf persiapan anak untuk menempuh suatu pendidikan
- b. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pendidikan
- c. Mengetahui apakah suatu mata pelajaran yang diajarkan dapat dilanjutkan dengan bahan baru atau tidak
- d. Mendapatkan bahan-bahan informasi dalam memberikan bimbingan pada Peserta didik
- e. Membandingkan prestasi yang dicapai Peserta didik dan untuk mengadakan seleksi
- f. Untuk mengetahui taraf efisiensi metode yang digunakan dalam pembelajaran Aunurrahman (2013, hlm. 211-214).

Penilaian memiliki definsi yang berbeda dengan evaluasi. Penilaian adalah penerapan tentang berbagai cara dan penggunaan beragam alat ukur dan

untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana ketercapaian esensi peserta didik. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik, mengdiagnosa kesulitan belajar, dan upaya bimbingan. Lestari(2014, hlm. 22-25).

E. Pengembangan Materi Bahan Ajar

Bahan ajar dikembangkan dengan mengacu pada sumber utama dari Irnaningtyas (2013) dan dilengkapi dengan sumber-sumber yang lain serta beberapa sumber yang relevan.

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Salah satu sistem terpenting yang terus menerus melakukan tugas dan kegiatan dan tidak pernah melalaikan tugas-nya adalah sistem kekebalan tubuh atau biasa kita sebut dengan sistem imun. Sistem ini melindungi tubuh sepanjang waktu dari semua jenis penyerang yang berpotensi menimbulkan penyakit pada tubuh kita. Ia bekerja bagi tubuh bagaikan pasukan tempur yang mempunyai persenjataan lengkap. Setiap sistem, organ, atau kelompok sel di dalam tubuh mewakili keseluruhan di dalam suatu pembagian kerja yang sempurna. Setiap kegagalan dalam sistem akan menghancurkan tatanan ini. Sistem imun sangat diperlukan bagi tubuh kita. Sistem imun diperlukan sebagai pertahanan tubuh terhadap infeksi. Berbagai komponen system imun bekerja sama dalam sebuah respon imun. Apabila seseorang secara imunologis terpapar pertama kali dengan antigen kemudian terpapar lagi dengan antigen yang sama, maka akan timbul respon imun sekunder yang lebih efektif. Reaksi tersebut dapat berlebihan dan menjurus ke kerusakan individu mempunyai respon imun yang menyimpang. Kelainan yang disebabkan oleh respon imun tersebut disebut hipersensitivitas.

a. Ciri-ciri sistem pertahanan tubuh (sistem imunitas)

Respon kebal/pertahanan tubuh mempunyai tiga ciri yang khas, yaitu kekhususan, pengenalan terhadap benda asing dan daya ingatan.

1) Kekhususan

Kekhususan artinya bahwa tiap zat anti yang dihasilkan oleh tubuh organisme hanya mampu untuk melawan kuman tertentu. Kekhususan tersebut contohnya pada seseorang yang telah terkena penyakit cacar, maka setelah sembuh akan terbentuk zat antibodi cacar. Jika infeksi virus campak, zat antibodi

tersusun tidak dapat menghancurkan virus campak. Jadi, respon tubuh untuk suatu penyakit hanya kekhususan penyakit tersebut dan tidak dapat untuk penyakit lain.

2) Pengenalan terhadap benda asing

Tubuh mampu membedakan tiap benda asing yang masuk ke tubuh. Tubuh dapat membedakan antara kuman cacar, campak, atau yang lainnya, sehingga respon kebal yang dihasilkannya juga berbeda.

3) Daya ingat

Sistem kekebalan tubuh mempunyai daya ingat terhadap benda asing yang menginfeksi tubuh, kemampuan sel tubuh untuk mengikat benda asing yang pernah menginfeksi disebut sel memori.

2. Definisi dari sistem pertahanan tubuh (sistem imunitas)

Sistem pertahanan tubuh (sistem imunitas) adalah sistem pertahanan yang berperan dalam mengenal, menghancurkan, serta menetralkan benda-benda asing atau sel-sel abnormal yang berpotensi merugikan bagi tubuh.

Definisi dari imunitas (kekebalan)

Yaitu kemampuan tubuh untuk menahan atau menghilangkan benda asing serta sel-sel abnormal.

3. Fungsi sistem imun

- a. Mempertahankan tubuh dari pathogen invasif (dapat masuk ke dalam sel inang),misalnya virus dan bakteri.
- b. Melindungi tubuh terhadap suatu gen dari lingkungan eksternal yang berasal dari tumbuhan dan hewan (makanan tertentu, serbuk sari, dan rambut binatang) serta zat kimia (obat-obatan dan polutan).
- c. Menyingkirkan sel-sel yang sudah rusak akibat suatu penyakit atau cedera, sehingga memudahkan penyembuhan luka dan perbaikan jaringan.
- d. Mengenali dan menghancurkan sel abnormal (muatan) seperti kanker.

4. Mekanisme Pertahanan Tubuh

a. Respon Non Spesifik

Merupakan respon merupakan imunitas bawaan sejak lahir, berupa komponen normal tubuh yang selalu ditemukan pada individu sehat, dan siap

mencegah serta menyingkirkan dengan cepat antigen yang masuk ke dalam tubuh.

Pertahanan nonspesifik meliputi:

1) Pertahanan fisik, kimia, dan mekanis terhadap Agen Infeksi

- a) Kulit yang sehat dan utuh
- b) Membrane mukosa
- c) Cairan tubuh yang mengandung zat kimia antimikroba
- d) Pembilasan oleh air mata, saliva, dan urine

2) Fagositosis

Fagositosis merupakan garis pertahanan ke-2 bagi tubuh terhadap agen infeksi.

3) Inflamasi (peradangan)

Inflamasi adalah reaksi local jaringan terhadap infeksi atau cedera.

4) Zat antimikroba nonspesifik yang diproduksi tubuh

Zat antimikroba nonspesifik ini dapat bekerja tanpa adanya interaksi antigen dan antibody sebagai pemicu.

(1) Interferon (IFN)

(2) Komplemen

b. Respon Imun Spesifik

Pertahanan spesifik merupakan sistem kompleks yang memberikan respons imun terhadap antigen yang spesifik.

- 1) Komponen Respons Imunitas Spesifik
- 2) Interaksi antibody dan Antigen
- 3) Jenis Imunitas (Kekebalan Tubuh)
- 4) Sel-sel yang Terlibat dalam Respons Imunitas
- 5) Mekanisme Respons Imunitas Humoral (Diperantarai Antibodi)
- 6) Mekanisme Respons Imunitas Seluler (Diperantarai Sel)

c. Faktor yang Mempengaruhi Sistem Pertahanan Tubuh

- 1) Genetik (keturunan)
- 2) Fisiologis
- 3) Stress
- 4) Usia
- 5) Hormone

- 6) Olahraga
- 7) Tidur
- 8) Nutrisi
- 9) Paparan zat berbahaya
- 10) Racun tubuh
- 11) Penggunaan obat-obatan

d. Kelainan/penyakit pada Sistem Imun

- 1) Hipersensitivitas (Alergi)
- 2) Penyakit autoimun
- 3) Immunodefisiensi

F. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Posisi penelitian yang akan dilakukan
1.	Amalina Indratun, Tyas Agung Pribadi, Andreas Priyono Budi Prasetyo	PENGARUH METODE <i>SOCRATIC CIRCLES</i> DISERTAI MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATERI EKOSISTEM TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK	2016	Metode <i>socratic circles</i> disertai media gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis Peserta didik pada materi ekosistem.	Persamaan: Menggunakan rancangan penelitian yang sama yaitu Metode <i>Socratic Circles</i> , Perbedaan: Subjek Peserta didik sekolah tingkat Atas (SMA) lokasi yang dijadikan penelitian, mata pelajaran, dan populasi penelitian.
2.	Ihda Nuria Afidah, Slamet Santosa, Meti Indrowati	PENGARUH PENERAPAN METODE <i>SOCRATIC CIRCLES</i> DISERTAI MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK	2012	Penerapan metode <i>Socratic Circles</i> disertai media gambar berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif Peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Boyolali tahun pelajaran 2011/2012.	Persamaan: Menggunakan rancangan penelitian yang sama yaitu Metode <i>Socratic Circles</i> dan Subjek Peserta didik sekolah tingkat Atas (SMA) Perbedaan: lokasi yang dijadikan penelitian, mata pelajaran, dan populasi penelitian.
3.	Salma Hafizhati Millatina Azka, Dyah Rini Indriyanti, Tuti Widiyanti	KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN “SI IMUT” BERBASIS MASALAH MATERI SISTEM IMUN TERHADAP SIKAP PEKA DAN PEDULI KESELAMATAN DIRI DAN LINGKUNGAN PESERTA DIDIK	2016	Media pembelajaran “Si Imut” berbasis masalah materi sistem imun efektif terhadap hasil belajar dan sikap peka dan peduli keselamatan diri dan lingkungan Peserta didik.	Persamaan: Menggunakan Materi sistem imun dan Subjek Peserta didik sekolah tingkat Atas (SMA) Perbedaan: Metode penelitian, lokasi yang dijadikan penelitian, mata pelajaran, dan populasi penelitian.

G. Kerangka Pemikiran

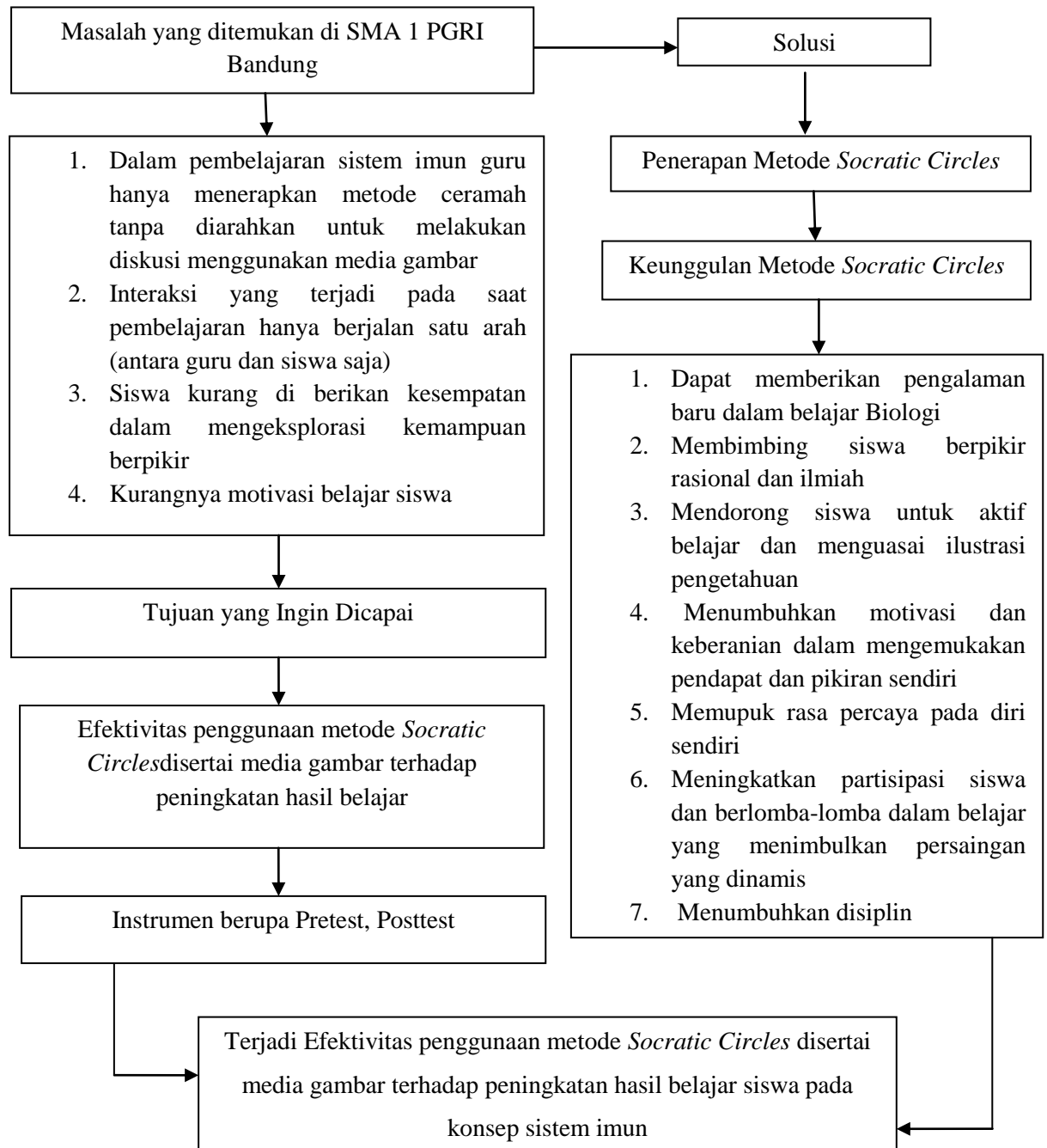
Efektivitas merupakan hasil atau guna berhasil sesuai dengan tujuan. Efektivitas berarti berpengaruh, manjur, mujarab, dan membawa hasil guna. Efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan Arikunto (2002 *dalam* Subekti, 2014, hlm. 9) dan adanya pembelajaran yang merupakan kegiatan dengan tujuan secara sistematis dan terarah pada terjadinya proses belajar. Metode ceramah sering dipandang sudah biasa bahkan cenderung membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan berdampak pada peserta didik terutama dalam hal keaktifan dimana Peserta didik menjadi pasif Maheni(2011).

Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan metode pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dikelas XI MIA ada beberapa hal yang ditemui yaitu metode pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan proses pembelajaran lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga keterlibatan peserta didik kurang dan hanya didominasi oleh peserta didik tertentu. Hal ini menyebabkan kebosanan pada diri peserta didik sehingga minat belajar peserta didik menurun.

Oleh sebab itu diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik dengan mencoba menerapkan metode pembelajaran *Socratic Circles* yang disertai Media Gambar. Metode pembelajaran *Socratic Circles* merupakan suatu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan sederet pertanyaan untuk Peserta didik yang harus dijawab sesuai dengan tingkat kecerdasannya sendiri Copeland (2005 *dalam* Indratun, 2016, hlm. 248). Media Gambar merupakan media visual dalam bentuk grafis, yang mengkombinasikan fakta dan gagasan dengan cara membuat pengelompokan setiap materi yang dipelajari dan dipresentasikan sehingga lebih mudah memahaminya dan tidak membosankan.

Hasil belajar diukur dengan tes objektif berupa *pretest* dan *posttest*, tes afektif berupa angket serta tes psikomotor berupa presentasi secara berkelompok. Sehingga dapat diketahui bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Socratic Circles* hasil belajar peserta didik meningkat. Penerapan

metode pembelajaran yang baru ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan merubah perilaku peserta didik dikelas yang tadinya pasif dan tidak berfokus pada satu sumber belajar yang nantinya peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Bagan alur kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.2 sebagai berikut:



Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran

H. Asumsi dan Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi

Metode *Socratic Circles* dapat membimbing peserta didik berpikir rasional dan ilmiah serta dapat mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan menguasai konsep pengetahuan Yunarti (2016 *dalam* Johnson, D. W. dan Johnson R. T. 2002, hlm. 194).

2. Hipotesis

Pada penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:
Metode *Socratic Circles* disertai media gambar dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada konsep sistem imun.